

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
MANFAAT SAYUR DAN BUAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**



**PERANCANGAN**

**Oleh:  
Arif Budiana  
1410102124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
MANFAAT SAYUR DAN BUAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**



**PERANCANGAN**

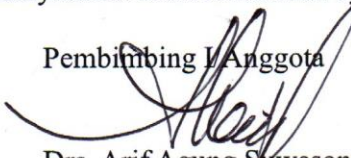
**Oleh:  
Arif Budiana  
1410102124**

Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG MANFAAT SAYUR DAN BUAH DALAM RANGKA POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN** diajukan oleh Arif Budiana, 1410102124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 12 Januari 2021 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN. 0016116701

Pembimbing II/Anggota

  
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/NIDN. 0013118201

Cognate/Anggota

  
Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.


NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN. 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

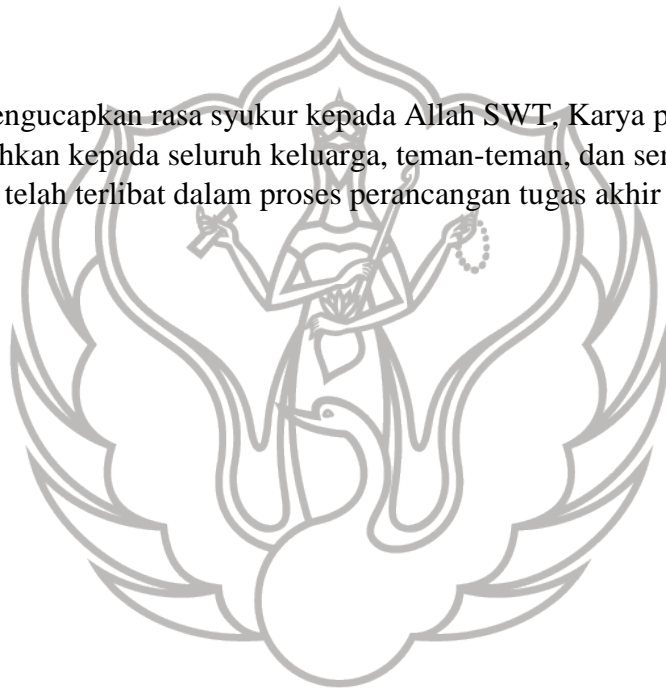
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Limbul Bahajo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Karya perancangan ini dipersembahkan kepada seluruh keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah terlibat dalam proses perancangan tugas akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG MANFAAT SAYUR DAN BUAH DALAM RANGKA POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN** ini dengan baik. Tugas Akhir Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang karya lainnya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi menciptakan pengetahuan dan karya yang lebih baik untuk ke depannya.



Yogyakarta, 22 Desember 2020

Penulis,

  
**Arif Budiana**

NIM. 1410102124

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama masa perkuliahan berlangsung hingga proses Tugas Akhir. Ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. dan Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing I dan II yang telah banyak membantu dalam proses tugas akhir.
7. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku *Cognate* dalam ujian tugas akhir.
8. Bapak Drs. Arif Agung S, M.Sn. selaku dosen wali yang selama masa perkuliahan.
9. Terima kasih kepada seluruh jajaran dosen DKV ISI YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu yang berharga selama masa perkuliahan di DKV.
10. Kedua orang tua dan segenap keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungannya.
11. Teman-teman semasa kuliah, Desy Zakia, Edi Dwiantoro, Florentinus Nico Dampitara, Gagas Nir Galing, Khutmul Husna, Lantera Nareswara Mirnaya, Muhammad Taufiq Hidayat, Wahid Nugroho Saputro, Wikan Narendra Bawono dan teman-teman satu angkatan 2014 lainnya tidak bisa disebutkan satu-persatu yang sudah memberi banyak dukungan.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Budiana  
NIM : 1410102124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT SAYUR DAN BUAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Desember 2020

Penulis,



**Arif Budiana**

NIM. 1410104124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Budiana  
NIM : 1410102124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan tugas akhir perancangan ulang yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT SAYUR DAN BUAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran serta tanpa alasan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Desember 2020

Penulis,



**Arif Budiana**

NIM. 1410102124



## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT SAYUR DAN BUAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**

Buah dan sayur memiliki banyak manfaat yang baik untuk kesehatan dan menjaga daya tahan tubuh sehingga tidak mudah sakit. Anak yang masih dalam usia perkembangan membutuhkan kebutuhan nutrisi dan gizi yang cukup untuk membantu tumbuh kembang. Perkembangan zaman membuat pilihan makanan menjadi semakin beragam dan banyak bermunculan makanan yang tidak sehat. Edukasi kepada anak tentang konsumsi buah dan sayur perlu ditingkatkan agar anak tidak hanya mengonsumsi makanan sehat secara berlebihan.

Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang dapat meningkatkan minat anak-anak untuk lebih mengonsumsi buah dan sayur. Buku ini dirancang dengan menggabungkan antara informasi yang akan disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana sehingga dapat mudah dipahami oleh pembaca. Dengan menggunakan teknik digital dan gaya gambar kartun dapat menjadi sajian visual yang menarik bagi pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.

Diharapkan perancangan buku ilustrasi ini dapat ambil bagian dalam memberikan edukasi kepada anak-anak tentang konsumsi sayur dan buah. Perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai media referensi untuk penelitian sejenis lainnya.

Kata Kunci: Buku, Ilustrasi, Buah, Sayur, Kesehatan

## **ABSTRACT**

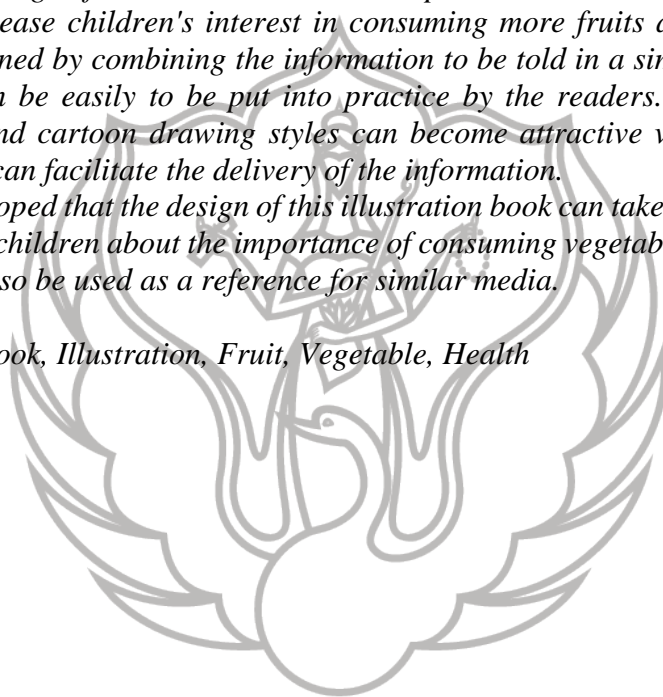
### **ILLUSTRATION BOOK DESIGN ABOUT BENEFITS OF VEGETABLES AND FRUITS AS EDUCATION MEDIA FOR HEALTHY LIFESTYLE FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS**

*Fruits and vegetables have so much benefits that are good for health and maintaining immunity so your body won't get sick easily. Children whom are still in their young age, needs more adequate nutrition to help them develop their growth. The times have made food choices more and more diverse, and many unhealthy foods have emerged. Educating children about the importance of consumming fruits and vegetables needs to be increased, so that children do not only consume unhealthy foods excessively.*

*The design of the illustration book is expected to be an educational medium that can increase children's interest in consuming more fruits and veggies. This book is designed by combining the information to be told in a simple language, in hoping it can be easily to be put into practice by the readers. By using digital techniques and cartoon drawing styles can become attractive visual content for readers and can facilitate the delivery of the information.*

*It is hoped that the design of this illustration book can take part in providing education to children about the importance of consuming vegetables and fruit. This design can also be used as a reference for similar media.*

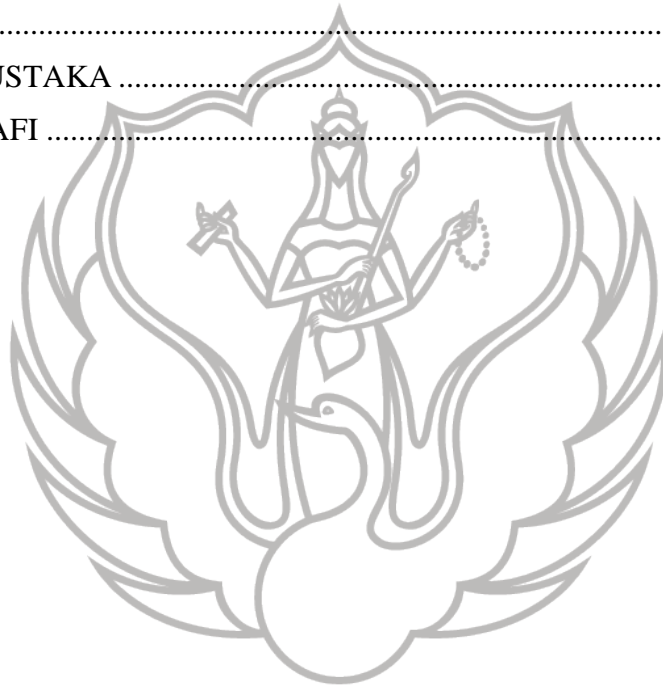
**Keywords:** *Book, Illustration, Fruit, Vegetable, Health*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
LEMBAR PERNYATAAN .....	vii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan .....	5
H. Skematika Perancangan .....	7
BAB II.....	8
IDENTIFIKASI DATA ANALISIS .....	8
A. Tinjauan Literatur Buku Ilustrasi .....	8
B. Tinjauan Literasi Tentang Buah dan Sayur.....	26
C. Tinjauan tentang Anak-Anak .....	32
D. Tinjauan Buku Ilustrasi di Pasaran .....	34
E. Analisis data .....	36
F. Kesimpulan & Usulan Pemecahan Masalah .....	38
BAB III .....	39
KONSEP DESAIN .....	39
A. Konsep Kreatif .....	39

B. Program Kreatif.....	43
BAB IV .....	54
VISUALISASI .....	54
A. Penjaringan Ide Karakter Utama dan Pendukung .....	54
B. Sketsa & <i>Layout</i> Buku Keseluruhan .....	64
C. <i>Layout</i> Sampul Depan dan Belakang .....	76
D. <i>Final Design</i> Buku Ilustrasi .....	77
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	92
BAB V.....	98
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA .....	100
WEBTOGRAFI .....	102



## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

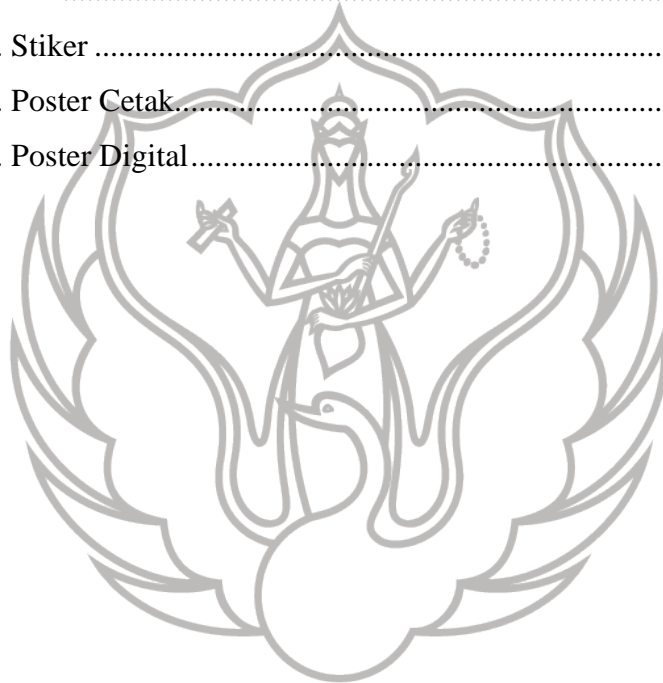
Gambar 2.1. Ilustrasi Karikatur.....	9
Gambar 2.2. Ilustrasi Buku Anak.....	10
Gambar 2.3. Ilustrasi Iklan.....	11
Gambar 2.4. Ilustrasi Surat Kabar.....	12
Gambar 2.5. Ilustrasi Majalah.....	13
Gambar 2.6. Ilustrasi Tangan .....	15
Gambar 2.7. Ilustrasi Digital.....	16
Gambar 2.8. Tipografi.....	18
Gambar 2.9. Warna .....	22
Gambar 2.10. Tinjauan Buku di Pasaran .....	35
Gambar 2.11. Tinjauan Buku ilustrasi di Pasaran.....	36
Gambar 3.1. Gaya Kartun .....	41
Tabel 3.1. <i>Storyline</i> .....	43
Gambar 4.1. Referensi Anak Perempuan.....	54
Gambar 4.2. Alternatif Desain Anak Perempuan.....	55
Gambar 4.3. Final Desain Anak Perempuan.....	55
Gambar 4.4. Referensi Anak Laki-laki .....	56
Gambar 4.5. Referensi Anak Laki-laki .....	56
Gambar 4.6. Alternatif Desain Anak Laki-laki.....	57
Gambar 4.7. Final Desain Anak Laki-laki .....	57
Gambar 4.8. Referensi Karakter Peri Sayur.....	58
Gambar 4.9. Referensi Karakter Peri Sayur.....	58
Gambar 4.10. Alternatif Desain Peri Sayur .....	59
Gambar 4.11. Final Desain Peri Sayur.....	59
Gambar 4.12. Alternatif Brokoli .....	60
Gambar 4.13. Final Brokoli .....	60
Gambar 4.14. Alternatif Wortel .....	60
Gambar 4.15. Final Wortel.....	60
Gambar 4.16. Alternatif Jeruk.....	61
Gambar 4.17. Final Jeruk.....	61



Gambar 4.18. Alternatif Semangka.....	61
Gambar 4.19. Final Semangka .....	61
Gambar 4.20. Virus .....	62
Gambar 4.21. Virus .....	62
Gambar 4.22. <i>Outline</i> Buah dan Sayur .....	62
Gambar 4.23. Sketsa abstraksi wortel .....	63
Gambar 4.24 Final Abstraksi wortel .....	63
Gambar 4.25. Sketsa abstraksi brokoli.....	63
Gambar 4.26 Final Abstraksi wortel .....	63
Gambar 4.27. Sketsa abstraksi Sayur .....	64
Gambar 4.30 Final Abstraksi Sayur .....	64
Gambar 4.31. Sketsa Halaman 1 .....	64
Gambar 4.32. Sketsa Halaman 2 .....	65
Gambar 4.33. Sketsa Halaman 3 .....	65
Gambar 4.34. Sketsa Halaman 4 .....	66
Gambar 4.35. Sketsa Halaman 5 .....	66
Gambar 4.36. Sketsa Halaman 6 .....	67
Gambar 4.37. Sketsa Halaman 7 .....	67
Gambar 4.38. Sketsa Halaman 8 .....	68
Gambar 4.39. Sketsa Halaman 9 .....	68
Gambar 4.40. Sketsa Halaman 10 .....	69
Gambar 4.41. Sketsa Halaman 11 .....	69
Gambar 4.42. Sketsa Halaman 12 .....	70
Gambar 4.43. Sketsa Halaman 13 .....	70
Gambar 4.44. Sketsa Halaman 14 .....	71
Gambar 4.45. Sketsa Halaman 15 .....	71
Gambar 4.46. Sketsa Halaman 16 .....	72
Gambar 4.47. Sketsa Halaman 17 .....	72
Gambar 4.48. Sketsa Halaman 18 .....	73
Gambar 4.49. Sketsa Halaman 19 .....	73
Gambar 4.50. Sketsa Halaman 20 .....	74
Gambar 4.51. Sketsa Halaman 21 .....	74

Gambar 4.52. Sketsa Halaman 22 .....	75
Gambar 4.53. Sketsa Halaman 23 .....	75
Gambar 4.54. Sketsa Halaman 24 .....	76
Gambar 4.55. Sketsa Sampul Depan .....	76
Gambar 4.56. Sketsa Sampul Belakang .....	77
Gambar 4.57. Sampul Depan .....	77
Gambar 4.58. Estetis .....	78
Gambar 4.59. Estetis .....	78
Gambar 4.60. Halaman 1 .....	79
Gambar 4.61. Halaman 2 .....	79
Gambar 4.62. Halaman 3 .....	80
Gambar 4.63. Halaman 4 .....	80
Gambar 4.64. Halaman 5 .....	81
Gambar 4.65. Halaman 6 .....	81
Gambar 4.66. Halaman 7 .....	82
Gambar 4.67. Halaman 8 .....	82
Gambar 4.68. Halaman 9 .....	83
Gambar 4.69. Halaman 10 .....	83
Gambar 4.70. Halaman 11 .....	84
Gambar 4.71. Halaman 12 .....	84
Gambar 4.72. Halaman 13 .....	85
Gambar 4.73. Halaman 14 .....	85
Gambar 4.74. Halaman 15 .....	86
Gambar 4.75. Halaman 16 .....	86
Gambar 4.76. Halaman 17 .....	87
Gambar 4.77. Halaman 18 .....	87
Gambar 4.78. Halaman 19 .....	88
Gambar 4.79. Halaman 20 .....	88
Gambar 4.80. Halaman 21 .....	89
Gambar 4.81. Halaman 22 .....	89
Gambar 4.82. Halaman 23 .....	90
Gambar 4.83. Halaman 24 .....	90

Gambar 4.84. Estetis .....	91
Gambar 4.85. Estetis .....	91
Gambar 4.86. <i>Cover</i> Belakang .....	92
Gambar 4.87. Buku Ilustrasi Tampak Depan .....	92
Gambar 4.88. Buku Ilustrasi Tampak Dalam .....	93
Gambar 4.89. <i>E-book</i> .....	93
Gambar 4.90. Pembatas Buku .....	94
Gambar 4.91. Tempat Pensil .....	94
Gambar 4.92. <i>Tote Bag</i> .....	95
Gambar 4.93. Kaos.....	95
Gambar 4.94. Pin .....	96
Gambar 4.95. Stiker .....	96
Gambar 4.96. Poster Cetak.....	96
Gambar 4.97. Poster Digital.....	97



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kesehatan adalah hal yang diinginkan semua orang. Dengan tubuh yang sehat manusia dapat melakukan aktivitas sehari-harinya tanpa halangan. Akan tetapi kesehatan manusia akan semakin menurun kualitasnya jika tidak dijaga secara teratur dan akan mempengaruhi kualitas kesehatan baik yang di masa sekarang maupun di masa mendatang.

Kesehatan manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh 4 faktor utama yang mempengaruhi kesehatan seseorang seperti, perilaku kesehatan atau gaya hidup, keturunan, lingkungan, dan mutu pelayanan kesehatan yang tersedia. Dari faktor-faktor tersebut, perilaku kesehatan dan gaya hidup memiliki persentase yang paling besar yakni 51% dibandingkan faktor lainnya (keturunan 19%, lingkungan 20%, dan pelayanan kesehatan 20%) (Hutapea:1994)

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, manusia mulai menemukan metode yang bisa menunjang dan mempermudah kebutuhan sehari-hari cenderung mendorong manusia memiliki pola hidup yang tidak sehat seperti pola makan yang tidak sehat. Faktor makanan menjadi faktor yang mempengaruhi kesehatan manusia, gaya hidup modern yang serba praktis membuat manusia tidak memperhatikan keseimbangan pola hidup mereka, seperti pola makan yang buruk menyebabkan kebutuhan gizi tidak seimbang.

Gizi seimbang adalah susunan asupan makanan sehari-hari berdasarkan jenis dan jumlah zat gizinya disesuaikan dengan kebutuhan harian tubuh. Kebutuhan gizi ini dipenuhi dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih, dan mempertahankan berat badan normal. Hal ini dilakukan untuk mencegah gangguan gizi. Gizi seimbang yaitu apabila asupan makanan cukup secara kuantitas, kualitas, dan mengandung berbagai zat gizi yang dibutuhkan tubuh. Tujuannya agar kesehatan tubuh terjaga, pertumbuhan sempurna (pada anak-anak), zat gizi tersimpan, dan

aktivitas dan fungsi kehidupan sehari-hari berjalan optimal. (<https://www.halodoc.com/artikel/pola-hidup-sehat-dengan-menerapkan-pedoman-gizi-seimbang>, diakses pada 20 Januari 2021).

Jenis makanan yang mengandung banyak nutrisi adalah sayur dan buah. Sayur dan buah merupakan makanan yang sering ditolak oleh anak-anak. Hal itu membuat angka konsumsi buah dan sayur di Indonesia masih rendah. Country General Manager Beko Indonesia, Ali Cagri Gonculer mengatakan, Badan Kesehatan Dunia (WHO) menganjurkan jumlah konsumsi sayur dan buah pada anak sebanyak 5 porsi atau sekitar 400 gram per hari. Berdasarkan survei Riskesdas 2018 menyebut baru 5 persen masyarakat Indonesia mengonsumsi sayur dan buah secara mencukupi ([https://www.beritasatu.com/kesehatan/567651/konsumsi-buah-dan-sayur-anak-indonesia-masih-rendah#:~:text=Hal%20itu%20membuat%20 angka%20 konsumsi,sekitar%20400%20gram%20per%20hari](https://www.beritasatu.com/kesehatan/567651/konsumsi-buah-dan-sayur-anak-indonesia-masih-rendah#:~:text=Hal%20itu%20membuat%20angka%20konsumsi,sekitar%20400%20gram%20per%20hari), diakses pada 18 Januari 2021)

Mengonsumsi sayur dan buah penting untuk ditanamkan sejak usia dini karena masa anak merupakan usia emas dari pertumbuhan dan perkembangan tubuh. Mengonsumsi sayur juga bermanfaat untuk metabolisme tubuh dan antibodi yang dapat menurunkan risiko terkena penyakit kronis karena sayur dan buah mengandung sumber gizi dan vitamin yang baik bagi tubuh. (Santoso dan Ranti: 2009)

Selain faktor lingkungan Orang tua merupakan faktor yang sangat penting dalam konsumsi sayur dan buah pada anak usia prasekolah, karena anak-anak pada usia tersebut lebih sering berada di rumah sehingga ketika makan pun tergantung dengan apa yang disediakan di rumah (Pearson:2009). Sehingga pengetahuan orang tua mengenai pola makan sehat juga penting karena akan berpengaruh kepada anak-anak.

Maka dari itu perlu adanya media yang dapat memberikan edukasi kepada anak mengenai manfaat konsumsi sayur dan buah sejak usia dini. Buku dipilih sebagai media karena buku merupakan media pembelajaran yang dapat memuat informasi yang detail dibandingkan media lain. Buku yang dibuat adalah buku ilustrasi yang kemudian dikemas dengan sajian visual dan cerita



yang menarik agar lebih menarik perhatian pembaca dan mempermudah penyampaian pesan karena anak masih belum terbiasa dalam membaca buku yang bersifat naratif panjang. Diharapkan dengan dibuatnya perancangan ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah sejak usia dini.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang manfaat sayur dan buah dalam rangka pola hidup sehat untuk anak yang menarik, informatif, dan edukatif?

#### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan buku ilustrasi tentang manfaat sayur dan buah dalam rangka pola hidup sehat untuk anak usia 6-12 tahun ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai manfaat konsumsi buah dan sayur dan diharapkan dapat menumbuhkan minat anak untuk lebih mengonsumsi sayur dan buah.

#### **D. Batasan Masalah**

Agar perancangan yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan maka perlu ditetapkan batasan-batasan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan, yaitu:

1. Perancangan ini akan membahas tentang manfaat konsumsi sayur dan buah, seperti jenis-jenis sayur dan buah, kandungan yang terkandung dalam sayur dan buah, dan mengapa konsumsi sayur dan buah penting.
2. Jenis buku ilustrasi yang dirancang adalah buku yang menggunakan perpaduan cerita bergambar serta yang bersifat informatif tentang sayur dan buah.
3. Sayur dan buah yang akan digunakan dalam perancangan adalah sayur dan buah tropis yang ada di pasaran wilayah Indonesia.

4. *Target Audience* dalam Perancangan ini dibatasi untuk kalangan anak-anak dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun. Sedangkan untuk *Target Market* yang di targetkan adalah orang tua dan pengajar berusia 25-50 tahun.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi *Target Audience* dan *target market*
  - a. Sebagai media pembelajaran pemahaman kepada anak tentang manfaat konsumsi buah dan sayur.
  - b. Sebagai media penunjang pembelajaran bagi orang tua dan pengajar untuk memberi pemahaman tentang manfaat konsumsi buah dan sayur sejak.
2. Bagi Desain Komunikasi Visual  
Sebagai tambahan referensi yang dapat digunakan sebagai tolak ukur perancangan sejenis lain
3. Bagi Masyarakat Umum  
Sebagai pengetahuan bagi masyarakat mengenai buku ilustrasi yang diharapkan dapat menjadi media penunjang pembelajaran dan pemahaman kepada anak tentang

#### **F. Definisi Operasional**

1. Pola Hidup Sehat

Ada 4 faktor utama yang mempengaruhi kesehatan seseorang seperti, perilaku kesehatan atau gaya hidup, keturunan, lingkungan, dan mutu pelayanan kesehatan yang tersedia. Dari faktor-faktor tersebut, pola perilaku kesehatan dan gaya hidup memiliki persentase yang paling besar yakni 51% dibandingkan faktor lainnya (keturunan 19%, lingkungan 20%, dan pelayanan kesehatan 20%).

## 2. Buku Ilustrasi

Buku adalah sesuatu yang mutlak diperlukan dan banyak berperan dalam kemajuan dunia. Buku menjadi sumber ilmu dan cara menuangkan pemikiran tertentu. Buku ada beragam seperti majalah, novel, kitab, buku tulis dan lainnya. Meskipun kini media *online* telah banyak berkembang tetapi keberadaan buku masih menjadi sesuatu yang tak bisa dihilangkan.

Perpaduan unsur informatif dalam buku dan olah ilustrasi yang menarik dapat menyederhanakan informasi yang sulit terungkap oleh kata kata dan membuat tampilan sebuah buku menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

## 3. Media Edukasi

Menurut Munadi (2010:7) media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Literatur

Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini diperoleh dari literatur yang berupa buku, jurnal, artikel dan sumber lain yang berkaitan dengan manfaat sayur dan buah, pola hidup sehat, dan data lainnya yang berhubungan dengan perancangan.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan selama pengumpulan data ialah alat tulis, komputer dan kamera untuk memperoleh referensi visual.

## 2. Metode Analisis Data

Dari semua data yang diperoleh, kemudian dapat dianalisis yaitu dengan menggunakan 5W+1H, yaitu, Apa (*What?*), Di mana (*Where?*), Kapan (*When?*), Siapa (*Who?*) dan Bagaimana (*How?*) guna mencari strategi terbaik untuk menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi.

### a. *What*

Apa yang akan dirancang?

### b. *Why*

Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?

### c. *Who*

Siapa target dari perancangan ini?

### d. *Where*

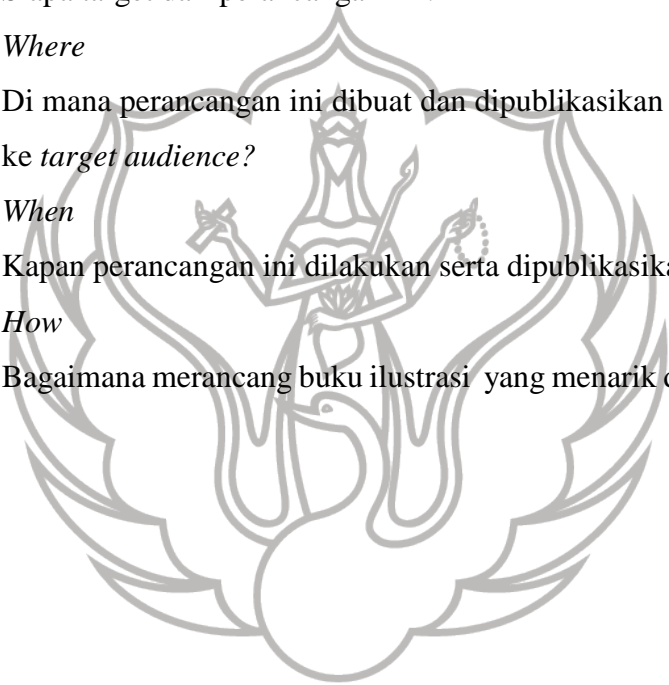
Di mana perancangan ini dibuat dan dipublikasikan agar bisa sampai ke *target audience*?

### e. *When*

Kapan perancangan ini dilakukan serta dipublikasikan ?

### f. *How*

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik dan komunikatif?



## H. Skematika Perancangan

